**Виртуальная агрессия**

 Мы часто говорим про здоровье наших детей, имея в виду здоровье физическое, и редко думаем об их психическом здоровье.

 Мы сами росли на улице. Двор для нас был огромным миром. Природа тайной. На дереве можно было спрятаться, под деревом играть, дворовый Шарик сопровождал повсюду. Каждый вечер мама пела колыбельную. Мир был прекрасен. До эры интернета и компьютеров было ещё далеко.

 А наши дети каждый день проводят у телевизора, компьютера несколько часов и, как правило, бесконтрольно. Что с ними происходит после этого? Психологи, врачи, общественные деятели решили это выяснить.
 Они обошли десятки школ. Задавали простые вопросы. Провели тестирования. Кто из экранных героев нравится?

 - Победа тараканов, Рембо, Дьявол два, Гадзилла, Терминатор. Ответы не были неожиданными. Неожиданно то, что осталось у них в сознании. Попросили нарисовать героев любимых фильмов, мультфильмов, сюжетов игр.

 Мальчик 1 класса нарисовал языки пламени, сжигающие всё вокруг, сказал, что это горит его дом, пожарники тушат пожар, но чёрная волна поглотит мир, армия пришельцев ФД всех уничтожит. Скоро все погибнут.

 Другой мальчик нарисовал маленького зайчика, который опустил лапки, плачет, это добро, а зло рядом - большое, активное, храброе. Зайчик не спасётся, друзей у него нет, он погибнет, потому что добрым быть плохо.

 Мальчик 3 класса сначала не хотел рисовать, плакал. Затем нарисовал маски – это крутые люди, которые завоюют мир. Поставят всех на колени. Чёрные повязки для того, чтобы их не узнали, я тоже среди них, скоро о нас все будут говорить.

 На одном из рисунков группа мальчиков связала жертву, в руках у первого инструмент, чтобы пощекотать, затем расщепить, расчленить её, другой мальчик смеётся, одобряет, так как это всё прикольно.

 Сегодняшнее проявление жестокости среди детей, подростков и молодежи – это очень часто результат не какой-то повышенной агрессии, не какого – то бурления дурной крови, а результат того, что они жестокость не ощущают как жестокость. А происходит это, в частности, по тому, что они смотрят жестокие фильмы, играют в жестокие виртуальные компьютерные игры.

 Когда ребенок все время повторяет «Я убил! Меня убили! Его убили! Сейчас убью! Надо убить!», когда он столько раз виртуально убивает, он вынужден подморозить свое сердце (фильм). Игры приучают ребенка с детства видеть, участвовать в драках, убийствах и получать от этого удовольствие. В итоге развивается компьютерная зависимость. Посредством игры ребенок получает четкую модель поведения в обществе.

 Сегодняшние дети такие же, как и вчерашние, они хорошие, чистые, чувствительные, пока взрослые их не погружают в этот бесчувственный виртуальный  мир. Это взрослые их толкают к телевизору, а потом говорят, что не знают как оторвать ребенка от экрана. Это мама экономит свое время, это мама хочет поговорить по телефону с подругой или почитать женский журнал и жалеет эти полчаса отдать ребенку. Не правда, что ребенок предпочитает телевизор, ребенок  всегда отдает предпочтение общению с любимым и авторитетным взрослым. Со временем от недостатка внимания подросток привыкает  к игре, к этому виртуальному наркотику. Воспитывать детей должны родители, нельзя доверять это дело компьютеру. Никто не говорит, что необходимо полностью исключить компьютер из жизни, пользоваться им можно, но не более 40 минут в день, играть можно во что угодно: строить, ухаживать за животными, рисовать, сочинять музыку, но не убивать – тренировка на убийство деформирует не окрепшую психику ребенка.

 Врачи-психотерапевты стали замечать, что к ним очень много стало обращаться детей с девиантным, отклоняющим от нормы поведением. Это ещё не криминал. Это прогулы, переходящие в систематические, это уходы из дома, унос ценностей из дома. Причём возрастной интервал от 6 лет до 18 и выше. Игры компьютерные чудовищные, кровавые, очень жестокие. Взрослые приучают ребёнка с детства это видеть, собственно принимать участие в этом всём: он ведь там тоже шастает, он «герой», он может убить кого-то, он может перестрелять, взорвать дом. Вы понимаете? И в его, ещё не зрелом мозгу складывается развал. Они живут и там, и сям. У них уже давным-давно перепутаны обе действительности. Затем мы, наконец, прозреваем, и в итоге вот такая проблема – компьютерная зависимость, то, что в психиатрии называется аддитивный синдром, то есть синдром зависимости. То есть, это люди, зависимые от какой-то страсти. Представьте себе человека, который постоянно находится в двух реальностях, а если он там находится часами, днями или сутками, включая ночи бессонные, без еды практически, без питья, то ещё не созревший мозг не может долго выдерживать, человек не может долго жить в двух измерениях, правда?

 Наступает схизис, расщепление, попросту шизофрения. По телевидению дети получают совершенно чёткую модель поведения в современных джунглях мегаполиса (фильм)
 Заражение жёсткой информацией – это диагноз состояния современного общества. На него обратили внимание ещё психиатры прошлого. Бехтерев вскрыл процесс заражения социальной информацией, которую люди получали из газет. Эффект воздействия на психику телевидения оказался в сотни раз разрушительнее. Современные учёные классифицируют эту беду, как информационно поражающий фактор боевого значения. И во многом этому способствует реклама.
 Многие дети рисуют смерть на выжженной земле, а это значит, что у них нет желания жить. Двенадцатилетний мальчик, пытавшийся покончить с собой, заявил: «А разве жизнь имеет какой-либо смысл?». Врачи говорят, что нравственная инфекция уже принимает характер эпидемии, а источник её стоит в каждом доме. Что с этим делать, они пока не знают. Это новое явление. Семилетний мальчик признался: ему кажется, что из телевизора вылезает чёрная лапа и затаскивает его внутрь. А ночью ему снятся кошмары. Ученые ответили на вопрос, почему это происходит. Ужасные кадры запечатлелись в подсознании, хотя глаз их не заметил. Вот почему детям снятся кошмары. У них нет защиты от виртуального образа.

 Телевидение – это террорист с миллионами жертв каждый день.

 Заражение жесткой информацией - таков диагноз современного общества.
Учёные классифицируют эту беду как информационно-поражающий фактор боевого значения. Больше всего страдают дети. Ведь до 7 лет у них нет защиты от виртуального образа...